

## 第4学年 音楽科 学習構想案

### 1 単元構想

<b>単元名</b>	※特設単元(ICTで音楽作りを楽しもう!) 「リズムでなかよくなろう」及び「せんりつづくり」を通して実施		
<b>単元の目標</b> ※が本特設単元の目標	○ 「歌のにじ」4段目の主な旋律に合う和音の構成音から、音を選んだり繋げ方を工夫したりして副次的な旋律を作る。 ※ 前単元(リズムで仲良くなろう)でのリズム主体の曲づくりと本単元の和音を用いた曲づくりを組み合わせて曲(ふし)を作る過程で、音符や休符、拍数、和音などの知識をより確かなものにする。		
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<b>単元の評価規準</b>	・旋律の音の繋げ方の特徴に気付き、提示された音に基づいて即興的に音を選んで旋律を作る技能を身につけ音楽を作っている。	・主な旋律と副次的な旋律の重なりを聞き取り、重なり合う響きの良さを感じ取りながら、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように音や声を合わせるかについて思いや意図を持っている。	
<b>※が本特設単元の評価</b>	※学んだ音符や拍数、和音の知識を活かして、曲(ふし)を作っている。	※自分の作りたい曲のイメージに近づけるための和音の組み合わせを選び、音の重なりを良く感じつつ表現をしている。	※トライ＆エラーを繰り返しつつ、自分が満足する曲づくりに集中している。
<b>単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)</b>			
※ ICT機器を活用し、歌唱や器楽演奏が苦手な児童もそうでない児童も、リズムの変化の楽しさ、音の重なりや美しさや楽しさを自分なりに追究したオリジナル曲を作ることが出来る。			
<b>単元を通した学習課題(単元の中心的な学習課題)</b>		<b>本単元で働かせる見方・考え方</b>	
※ 音符・休符の拍数、4/4拍子での一小節の総拍数、和音の組み合わせなどを理解し、これらの知識を組み合わせて使うことができる。		※ 前単元までの2つの曲づくり(リズム単体および和音単体)を組み合わせれば、より音の重なりが美しい(又は楽しい)ふし=旋律を作ることができると実感すること。	
<b>指導計画と評価計画(7時間取扱い、本時6/7)</b>			
過程	配当 時数	時間 学習活動	評価の観点等
リズムづくり	常時活動	○音楽で心の輪を広げよう 【Ⅰ リズムで仲良くなろう】 1 (常時活動)拍ののって、いろいろなリズムを打つ。 2 (常時活動)音符・休符の名前や拍数、音符間の拍数の関係を知って、4/4拍子にあったリズム演奏を工夫する	【態度】←観察 ○ リズムづくりと、仲間のリズムを皆で合わせて打つ演奏を楽しんでいる。 ★【知・技】←観察後にワークシート ○ 4/4拍子で4小節に合ったリズム曲がつくれている。
	4	【Ⅱ ICTで音楽づくりを楽しもう】 1 プログラミングアプリを使って、リズム曲をつくる (1)プログラミングアプリでの作曲法を知る。 (2)プログラミングアプリでリズム曲をつくる。	【態度】←観察 ○ 曲づくりに意欲的に取り組んでいる。 ★【思・判・表】←プログラミングアプリのデータ ○ 指定された総拍数で4/4拍子のリズム曲をつくれている。
音の重なりづくり	3 本時 2/3	○歌声のひびきを感じ取ろう 【Ⅲ ICTで音楽づくりを楽しもう】 1 和音での曲をつくり響きを味わう。 2 IIでつくった曲に和音を加え、リズムと音の重なり両者の良さを楽しむ。 3 曲想にあった副次的ふしを即興的に作り演奏する。	【態度】←観察 ○ 和音を使った曲づくりに、音の響きを楽しみつつ取り組んでいる。 【思・判・表】←プログラミングアプリのデータ ○ オリジナルのリズムと和音を合わせた曲をつくり表現している。

※ICTの効果的な活用について

音楽の表現では、歌唱や器楽演奏の得手不得手の差が表面化しやすい。また新型コロナウイルス禍の現状、大きな声で歌ったり、大勢で賑やかに演奏することは憚られる。そこで、得手不得手の差を無くすと共に、唾液飛沫を飛散させることのないICTを使った音楽の学習を企画した。

2 本時の学習

(1) 目標

リズムと和音を組み合わせた曲(旋律または「ふし」)を、プログラミングアプリを活用し、4/4拍子2～4小節程度つくることができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図・内容・方法等)
あ	5分	<p><b>1 学習の見通しを持つ</b></p> <p>① 本時の課題(ゴール)を確認する</p> <p>【めあて】(プログラミングアプリを使って)リズム曲に和音をつけて、きれいな(楽しい)曲を作曲しよう！。</p> <p>② 自分が付け加える和音の組合せを確認する。 ◇自分の使いたい和音は何だったかな。</p>	<p>※ 教師用PC+大型TV、 児童用PC+児童各自用ヘッドホン 小型スピーカー、付箋</p> <p>○指導者の作品例を聞き、完成作品のイメージを持たせる</p> <p>○前回のワークシートを確認し、和音(3音)の組合せを確認させ、極力、本時に迷うことがないようにする。 ○作曲中はヘッドホンを着用し、無用に音が漏れないよう指示する。</p>
り	30分	<p><b>2 曲づくり(ふしづくり)をする</b></p> <p>① プログラミングアプリを起動し、自分が作成途中のデータを読み込む。 ・「(No)音楽作りレベル1B」等の自分が名前を変更したデータを選ぶ。</p> <p>② 作成中のデータを修正し、リズム曲に和音のデータを入力していく。 ◇音が変だな。ずれているな。 ◇和音がきれいに聞こえないな。</p> <p>【期待される学びの姿】 トライ&amp;エラーを繰り返しながら、自分のイメージする作品づくりに根気強く取り組んでいる。</p>	<p>○作業に戸惑う者がいた場合、近くの席の仲間が支援するよう指示する(ここまではヘッドホンは着用しない)</p> <p>○随時、自分の曲をPCで演奏し、出来を確認。必要なら修正をするよう指示する。 ・音の重なりにずれがある→拍数を確認 ・音の響きが変わる→音階を修正</p> <p><b>【具体的評価規準】観点</b> ★自作のリズム曲に、自身が選択した和音(3音ずつ)を組み込んだ曲(ふし)をつくらることができる。 (評価方法:)試聴、プログラミングアプリのデータ</p> <p><b>【到達していない児童への手立て】</b> 授業後および夏季休業中等に相談に乗り作品を完成できるように支援すると伝える</p>
さ		<p><b>3 友だちの曲を鑑賞し合う</b></p> <p>① 友だちの曲を鑑賞し、感想を伝え合う</p>	<p>○ある程度満足な曲(ふし)ができたと考えられる児童の作品を数名発表させ、感想交流をさせる。(音声言語か付箋を活用)</p>
こ	10分	<p><b>4 学習のまとめをする</b></p> <p>① 曲(ふし)づくりの過程を振り返り、曲(ふし)を構成する要素を確認する。 【まとめ】リズムと和音を組み合わせると、きれいな(楽しい)曲を作曲できた。</p> <p>② 学習の振り返りをする</p>	<p>○要素を「正確な拍数のリズム」「音階(今回は和音)」として意識付ける。</p> <p>○自分の頑張りや成長を意識させたい。</p>